Le Quai 38

Journal de l'école supérieure d'art de Mulhouse
été 2010

Le Quai 38,
journal de l'école supérieure d'art
de Mulhouse édité par **Le Quai,**
école supérieure d'art de Mulhouse
3, quai des Pêcheurs 68200 Mulhouse
www.lequai.fr
esa@lequai.fr
Tél. 03 69 77 77 20
Fax. 03 89 59 40 43

Direction de la publication :
David Cascaro (dcascaro@lequai.fr)
Conception et réalisation :
Fred Dupuis et Thierry Ballmer
Comité de rédaction : Geneviève Hauser,
Dalia Messara, Yannick Weynacht.
Crédits photos : Pascal Bichain

Composé en The sans, The Sérif,
et imprimé à 3000 exemplaires
sur Cyclus offset 140 g.
Dépôt légal juillet 2010
ISSN 1953-6178

Toute reproduction ou représentation intégrale
ou partielle, par quelque procédé que ce soit,
des pages ou images publiées dans la présente
publication, faite sans l'autorisation écrite de
l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon.
(Loi du 11 mars 1957, art. 40 et art. 41 et Code
pénal art. 425)

Les diplômés 2010 du Quai
école supérieure d'art de Mulhouse

Pascal Auer

Julien Croyal

Laurie Franck

Zhuo Wei Han

Hye Sung Kang

Jérémy Ledda

Jung Joo Lee

Céline Rams

Camille Schilling

Aurélie Stoecklin

Eden Tomadon

Sandrine Travers

Marie Verry

Aurélie Villeneuve

Claire Willemann

Zhen Peng Zhao

Exposition
samedi 19 et dimanche 20 juin 2010,
Site de DMC,
bâtiment 118,
13, rue de Pfastatt,
68200 Mulhouse

Remerciements :
à tous les enseignants et personnels de l'école d'art qui se sont
fortement impliqués dans la préparation et la mise en place
des espaces de présentation ;
à Christophe Rousseau, Guy Bach (Serm) ;
au Service Architecture de la Ville de Mulhouse ;
au personnel de garde du site DMC ;
qui ont tous contribué à la réussite de cette aventure.

Chaque année, le départ d'une nouvelle promotion d'élèves nous rappelle que l'école est un lieu de passage pour ses principaux occupants. C'est triste et c'est gai à la fois. C'est sans doute pour cela qu'après l'annonce des résultats, on fait la fête. Une fête pour célébrer la victoire, avec ou sans mentions, avec ou sans les félicitations. Une fête pour ne pas trop penser à ce qui advient.

À quelques exceptions près, les élèves diplômés d'une école d'art ne savent pas vraiment ce qu'ils vont devenir dans les années qui suivent la remise de leur diplôme. Certificat d'autonomie, le titre ne se négocie pas sur le marché de l'art. En revanche, il ouvre des perspectives à qui veut tenter l'aventure de l'art. Les créateurs diplômés des écoles d'art sont des pionniers qui partent à la recherche de leurs propres limites, des mineurs qui creusent leurs boyaux et des éclaireurs dans la nuit. Plus qu'une carrière professionnelle, ils envisagent leur existence. Dans le dénuement pour certains, dans la générosité pour d'autres. Et tous aspirent à s'épanouir dans leurs actes.

Quelques jours avant le solstice d'été, les étudiants de l'école de Mulhouse ont investi le bâtiment 118 du site industriel désaffecté des usines DMC. Ça sentait encore le froid et la moquette moisie. Sans déranger les fantômes, ils ont pris possession ça et là d'une ou plusieurs salles. À peine une quinzaine dans ce dédale de couloirs et de bureaux hauts de plafond. Les platanes voisins formaient de larges parasols. On se demandait comment serait le jury. Qui repeignant un mur, qui ajustant un vidéoprojecteur, qui suspendant un mobile.

Et puis ça s'est passé. De façon magistrale ou bien plus modestement.

Ça y est, maintenant, c'est fini. On peut respirer.

À bientôt.

Passez nous voir quand vous reviendrez à Mulhouse, ça nous fera plaisir.

David Cascaro

VILLE DE MULHOUSE
www.mulhouse.fr

Pascal Auer

Art

www.parasite-rec.com

Bonjour et bienvenue dans les locaux de Parasite Rec.
Aujourd'hui, c'est un peu notre journée «portes ouvertes»,
qui se clôturera par une grande soirée-concert dans
les sous-sols, à laquelle vous êtes bien évidemment conviés.
Vous aurez également droit tout à l'heure à une visite complète
des lieux, mais dans un premier temps, nous vous proposons
d'assister à une conférence de presse donnée pour l'occasion,
et qui ne devrait pas tarder à débuter. Quelqu'un a été envoyé
en bas pour vérifier où en sont les préparatifs, et en attendant
vous êtes invités à vous installer dans le bureau pour patienter
quelques minutes au calme, autour d'un café par exemple...

Julien Croyal

Design Graphique

Le réel: les choses elles-mêmes;
les faits réels, la vie réelle, ce qui est.

C'est finalement une manière de designer dans leur globalité tous les éléments qui constituent notre expérience du monde, les objets comme les actions, le concret comme l'impalpable, de manière indifférente.

Ainsi, vouloir appréhender graphiquement le réel c'est forcément se heurter à l'impossible, poursuivre une chimère, fuyante, unique, irréductible à l'immobilité de l'image.

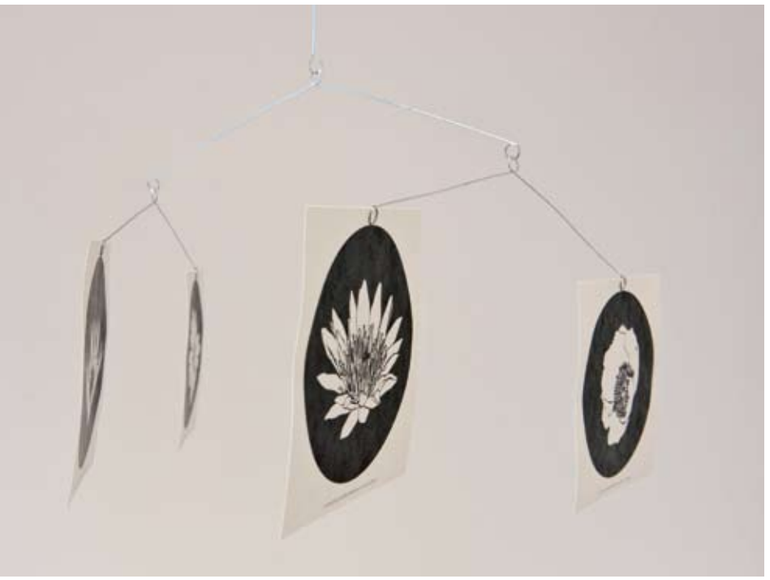
Mon travail constitue pourtant une tentative d'appropriation de ce réel, de son sens et des questions face auxquelles l'on se retrouve confronté dès lors que l'on projette de s'en emparer.

Laurie Franck

Art

Zhuo Wei Han

Design Graphique



Une autre vision du végétal en Art et Design

Le végétal dans la nature est un symbole de vitalité.
Le graphisme est la connexion entre l'information à transmettre et la communication au public. J'ai donc voulu, au moyen du graphisme, montrer le sens du végétal en utilisant de nouveaux symboles. Selon différentes cultures et différentes conceptions, l'approche est différente et une même plante peut avoir plusieurs sens. On arrive alors à exprimer un message différent à travers une même fleur.

La «typo branche»
L'arbre symbolise la vie, tandis que les branches qui tombent au sol symbolisent la fin de la vie. Mais pour moi, ces branches ont en réalité une vitalité très forte. Cette installation fait le lien avec la typographie pour faire revivre ces branches.

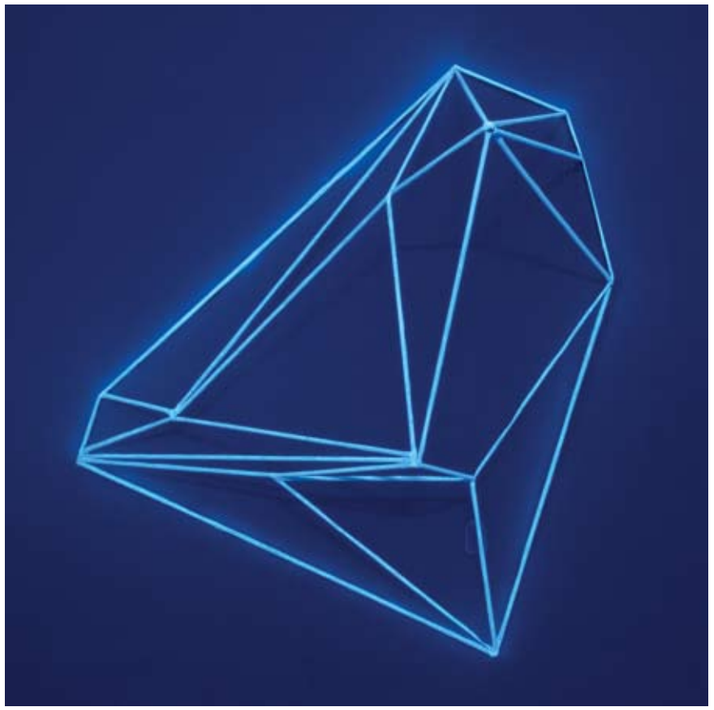
La «typo végétale»
L'idée de la typo végétale provient de la forme de la feuille. Ainsi, par la recomposition de la forme de la feuille et en suivant les traits de la lettre, on peut créer toutes les lettres. Ce processus est comme un végétal qui grandit par la force de la typographie.

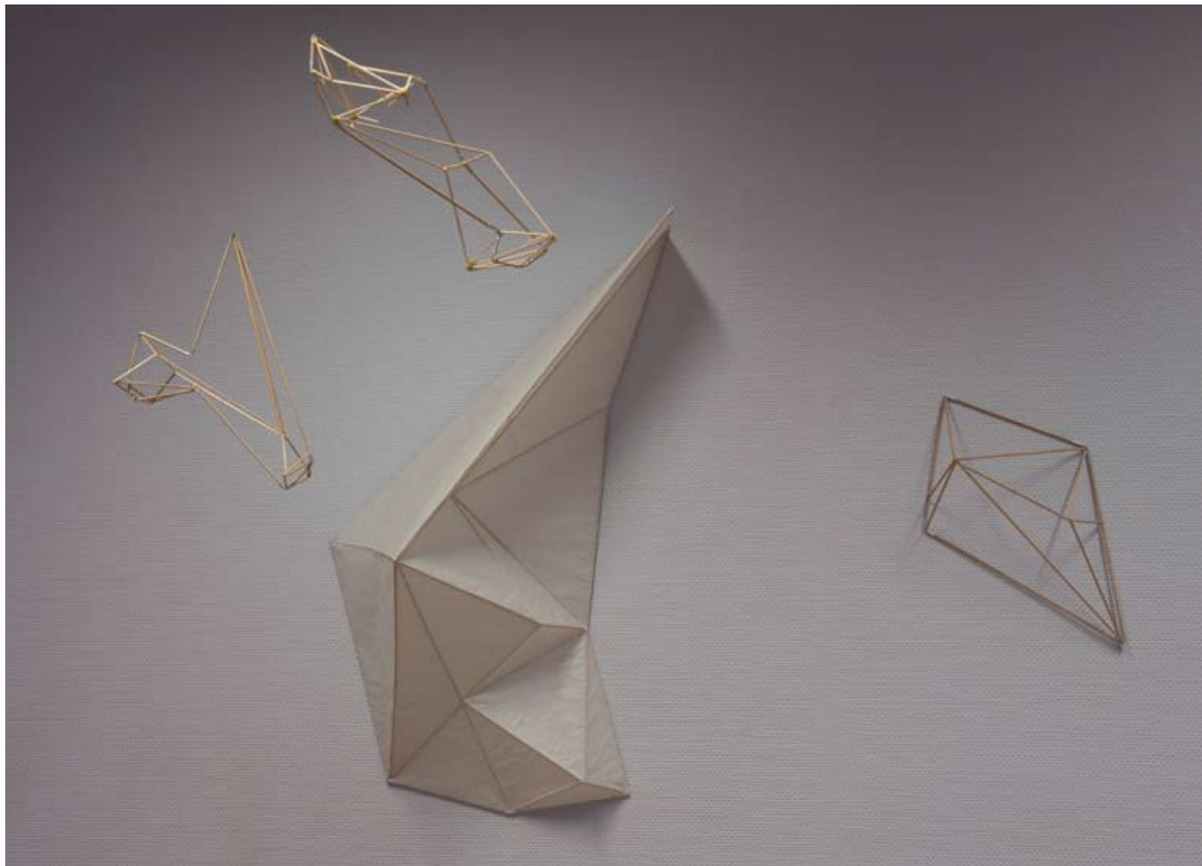
Zhuo Wei Han
06 01 90 66 19
hantomatoooo@hotmail.com

Hye Sung Kang

Design Textile / surface

J'ai traversé plusieurs lieux où j'ai vécu. J'ai commencé à devenir nostalgique de l'époque où j'occupais ces espaces. Le fil conducteur de mon travail de D.N.S.E.P se base sur ce sentiment personnel à partir de mes expériences vécues. Quand j'habite une ville, j'ai en mémoire les espaces, la géographie de cette ville et les évènements. Je me suis rendue compte qu'en avançant dans le temps, en prenant en considération mes déménagements et mes déplacements dans les villes habitées ou visitées, les souvenirs de ces espaces dérivaient dans mon esprit. Ils créent un amalgame et recréent un espace, une architecture ou une géographie propre. Les souvenirs des endroits que j'ai habité, fabriquent en moi une ville rêvée, une architecture du souvenir que j'ai voulu réaliser, rendre physique.

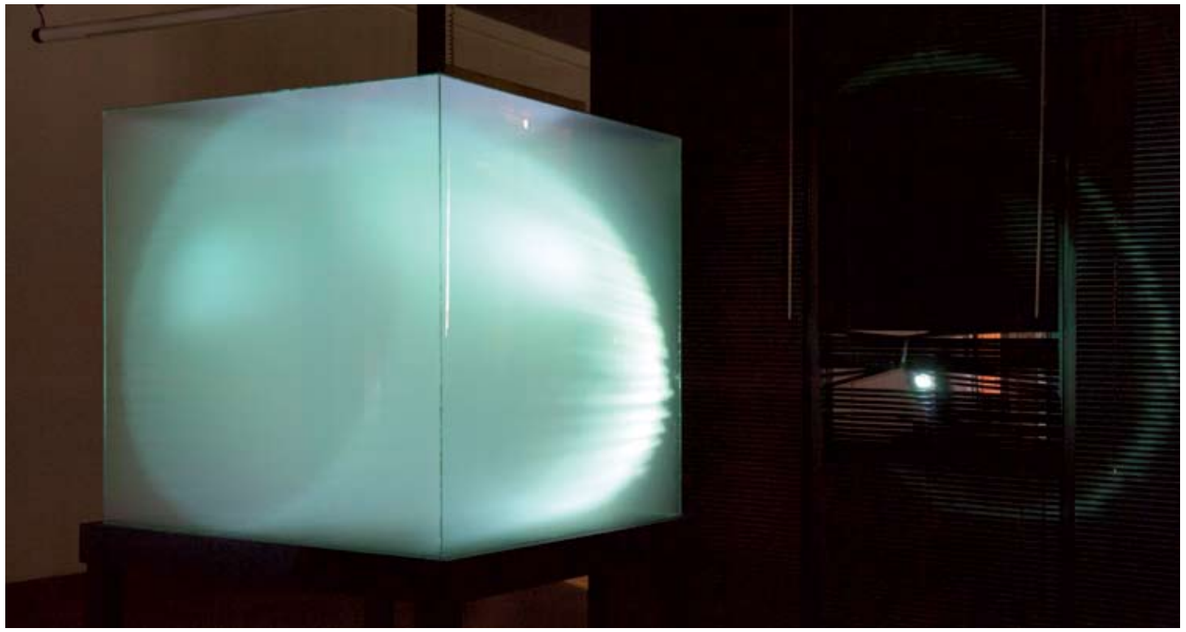




Jérémy Ledda

Art

des Avatars en Basse définition, Constellation Digitale,
un Événement submergé de Faisceaux. le Grain déguise
la Hantise dans une Installation où Jaillissent des Keystone
débordant de Lumière. le Montage de cette Narration,
Oscillation d'une Porte, quand le Quantum de la Respiration
Saisit le Temps. Univers Virtuel, ramenant un Wagon de
Xénon, où le Y. et le Z. définissent l'origine.



Jérémy Ledda
06 80 63 86 52
jeremy.ledda@gmail.com

Jung Joo Lee

Design Textile / surface

J'ai choisi l'érotisme et la sensualité comme thème de mon mémoire et de mon travail. Le titre de mon mémoire et aussi celui de mon travail est «au plus intime».

Je me posais beaucoup de questions sur l'érotisme et l'expression de la sensualité mais ce n'était pas facile de trouver des réponses. Pourtant dans ma recherche je suis allée aussi loin que possible en lisant des journaux pornos ou en visitant des love hôtels. C'est visible dans mes travaux et je l'assume, je reste coréenne, donc très pudique, mais je me sens beaucoup plus libre et décidée.

Je souhaite que mes travaux reflètent le charme, le raffinement, la sensualité, le naturel. J'ai toujours imaginé un univers glamour, avec des amours très poudrées, bref un univers très sensuel. D'ailleurs, chacun de mes travaux constitue les morceaux du puzzle de mon univers imaginaire. Faire ce que j'ai envie de faire, et ne surtout pas me fixer de limite. Je ne veux pas être régie par des règles conventionnelles. Mon activité repose sur l'audace et l'innovation à partir d'expériences, physiques. Mes objets ont trait au sensoriel que l'on trouve dans le quotidien.

Céline Rams

Design Textile / surface

Nous sommes dépendants des objets qui nous environnent et certains objets sont inter-dépendants, ils relèvent d'un état de besoin l'un envers l'autre. Cela peut-être entre un contenant et son contenu ou encore entre deux objets ayant une utilisation similaire. Je pars de ce constat de dépendance en voulant créer du lien social car l'art est un état de rencontre facteur de socialité. C'est ainsi que je conçois des plates-formes de vie modulaires, sortes de micro-espaces au sein de l'habitat mais également des céramiques. Mon but est de rassembler, de partager et de créer du jeu autour de nos objets quotidiens, qu'ils s'empilent, qu'ils fonctionnent comme des objets gigognes ou qu'ils s'emboîtent, tout est conçu pour amener plus de convivialité.

Les indiennes pouvaient servir de tapis et devenir assises en y ajoutant des coussins. Je revisite cette utilisation pour que ce tapis en forme d'écaille devienne une plate-forme de vie qui s'assemble comme un puzzle, de manière à agrandir la surface assise au sol.

Schuppe, 2010. 200 x 200 cm.

Céline Rams
06 72 40 82 06
celinetaoc@hotmail.fr

Camille Schilling

Design Textile / surface

La suite des délices

La nourriture et le sexe sont deux besoins et deux plaisirs simples que nous offre la vie. À travers mon sujet, je souhaite évoquer ces deux thèmes soumis aux dictatures de la mode et qui ne demandent qu'à s'unir pour le bonheur de tous. Mes projets sont des propositions d'interprétation (linge de table, linge de lit et mobilier) autour du thème de la volupté confondant la nourriture et le sexe pour tendre vers la jouissance. Pour cela, j'ai recherché et analysé les plaisirs de la chair et de la chère qu'offrent nos sociétés contemporaines tout en tenant compte des tabous persistants et émergents. Jouer avec les codes, brouiller les pistes entre la salle à manger et la chambre à coucher pour mettre en appétit les amants et faire monter le désir jusqu'à la satisfaction ultime.

Donatienne
Dessins, maquette et essais sensoriels pour la banquette finale.

Sous le manteau, retable, photographies en noir et blanc, velours et ruban et *Donatienne*.

Aurélie Stoecklin

Design Textile / surface

À s'y tromper...

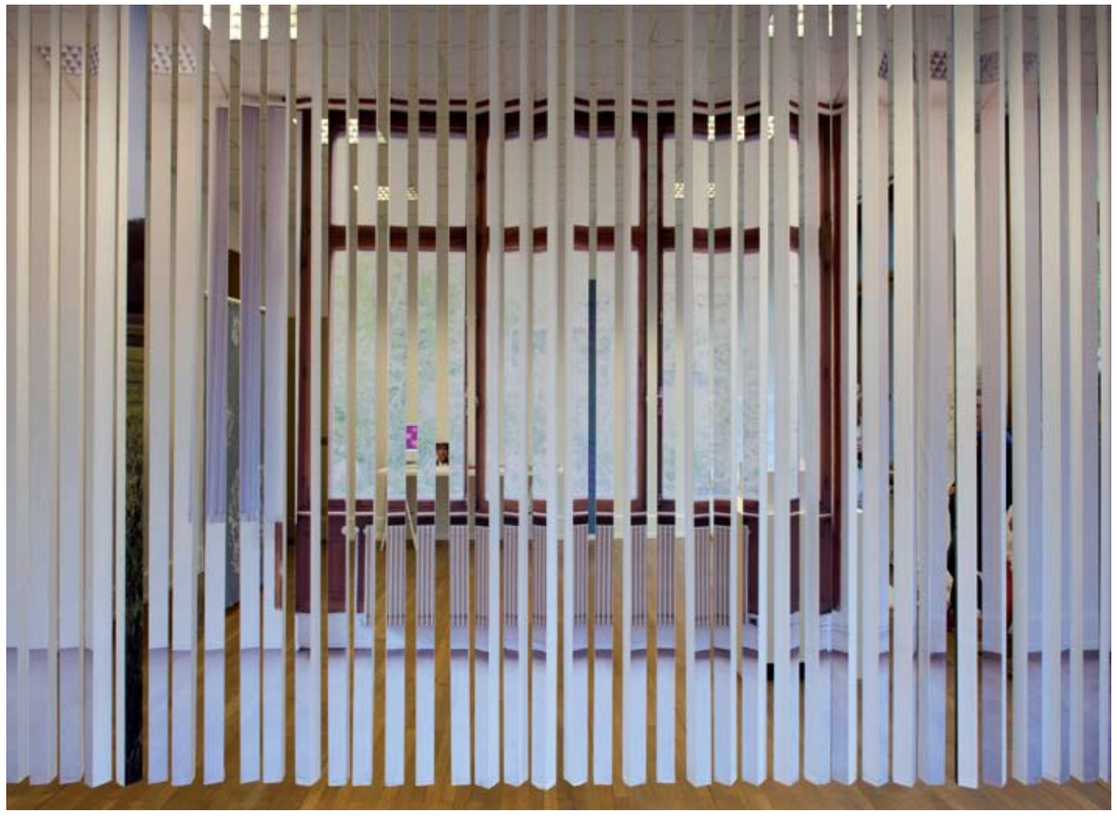
J'ai toujours été intriguée par tous les dispositifs qui jouent avec notre vision du monde. C'est donc tout naturellement que j'ai choisi d'axer l'écriture de mon mémoire sur le thème de la perception et sur les moyens existants pour modifier la perception du monde qui nous entoure. J'aborde le thème de la modification de la perception en traitant des illusions d'optique, du trompe-l'œil et de l'anamorphose. Après l'analyse historique et scientifique de ces trois techniques, je les mets en vis-à-vis avec le travail d'artistes et de designers.

Appliqués aux objets de notre quotidien, ces objets acquièrent une nouvelle place et un nouveau statut dans notre environnement. En effet, ces objets ne sont plus uniquement des objets de décoration mais ils deviennent interactifs et ils créent un jeu avec l'utilisateur.

Je modifie l'espace, les échelles, les textures pour créer une perturbation de ce que l'on a l'habitude de voir...

Sans titre, 2010. Corde polypropylène, médium, 50 x 50 cm.

Aurélie Stoecklin
06 88 92 09 03
aurelie.stoecklin@orange.fr



Mirage, (face 2), 2010. Structure en polystyrène enveloppées de papier 300 x 650 cm.

Éden Tomadon

Design Graphique

Pour Emil Ruder «l'espace papier ou la feuille blanche est une scène, les signes noirs y chorégraphient, l'imprimé s'anime comme un ballet, une pièce de théâtre». Je me suis alors demandé comment faire la même chose dans l'espace autour de nous. Comment l'espace réel, la ville, les murs pouvaient devenir supports d'expérimentations ou de compositions typographiques? Et en ce sens comment les lettres pouvaient s'y déployer, y danser? Serait-ce un moyen de faire de l'espace qui nous entoure, un espace poétique?

En m'emparant des signes existants, j'y intégre mes typographies afin d'apporter cette notion de poésie et de musicalité que je cherche à transmettre. Sur les passages piétons, j'ajoute des horizontales afin de recréer des mots. Je joue avec les signes de ponctuations qui ne sont pas beaucoup utilisés mais qui sont importants dans la typographie et je les mixe aux lignes discontinues auxquelles j'ajoute des points que je démultiplie. Poésie ou reconstruction de l'espace?

Sandrine Travers

Design Textile / surface

Bandes de Sauvage

Motivée par des envies «d'ailleurs et d'autrement» j'ai trouvé dans les sociétés primitives et les formes marginales d'expressions, une dramaturgie nouvelle pour ma pratique artistique. L'enjeu est de s'approprier la pensée primitive comme un moyen d'accès vers un design empreint d'évasion à la fois habile et décomplexé.

A l'instar des avants gardes au XX^{e} siècle, j'ai cherché dans les sociétés primitives et l'art outsider un fantasme exotique sous forme de revival artistique. Consciente de la libération artistique qu'a permise la pensée primitive sur les occidentaux, j'en ai relevé trois dramaturgies caractéristiques.

L'étude de l'affirmation de la Nature, les capacités fabulatrices et le folklore performatif sont apparus comme des moyens de comprendre et de valoriser l'art de ces soi-disant sauvages. Ce fut également un appui pour me réapproprier ces pratiques dans mon propre travail plastique.

Mon fantasme exotique s'est ainsi transformé en «ethnutopie» me poussant à rechercher une contre-culture faite d'hybridation de pensées et d'influences.

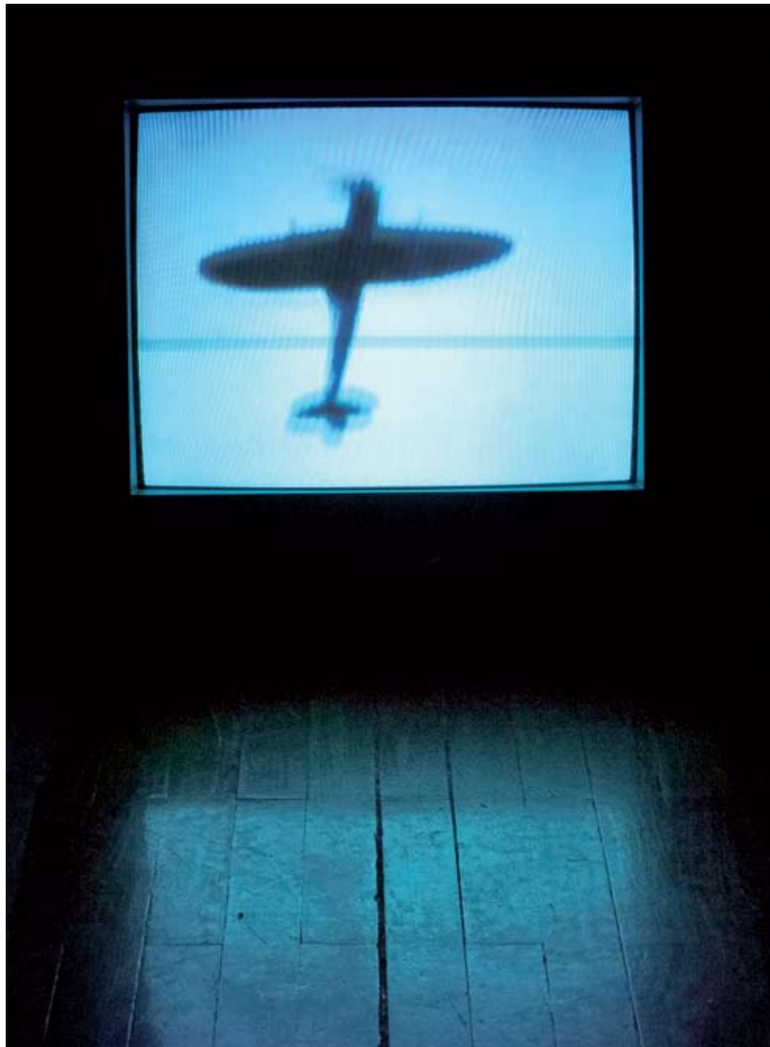
Marie Verry

Art

Vous étiez dehors pendant la nuit, à côté d'une maison dans la forêt, proche de la route, et soudain vous avez entendu au loin des cris et des rires.

Plus loin dans la plaine, ils avaient allumé des feux de joie.

Tout autour de vous, les arbres, le ciel, ont pris des couleurs magnifiques, des couleurs sombres et lumineuses, et vous avez regardé autour de vous – tous les horizons étaient en feu et tous les incendies, en vous encerclant, se rapprochaient de vous.



Aurélie Villeneuve

Design Graphique

Si jamais on s'kit

Le kit implique dans la plupart des cas le même processus: ouvrir la boîte, chercher, consulter, déchiffrer le mode d'emploi, assembler l'objet, installer. L'objet de cette recherche s'inscrit dans le détachement possible de ce principe. Laisser ainsi à l'utilisateur toute latitude dans la préhension du kit. D'envisager de composer son propre kit. De là en découlent des notions importantes qui peuvent être antinomiques: modularité, ludique, personnalisation. Jeu d'enfants est une approche autour de ce thème et s'articule autour de 4 phases de création.

1. Un alphabet destiné aux enfants à partir de 6 ans, apprenant à lire et à écrire. Cette typographie fonctionne autour de 4 modules: 3 rectangles de différentes tailles et un rond. Elle existe en trois familles: Jeu d'enfants kaplas, Jeu d'enfants carré et Jeu d'enfants rond.

2. Une série de dépliants présentant chaque famille de Jeu d'enfants.

3. La mise en scène de cette typographie sous forme d'un kit.

4. L'édition d'un livret reprenant toutes les étapes du projet.

Jeu de construction suit le même principe que Jeu d'enfants et s'articule autour de 3 phases de création.

1. alphabet destiné aux enfants à partir de 6 ans, apprenant à lire et à écrire. Ces typographies fonctionnent sur le principe des célèbres jeux de construction: meccano® et lego®. Une fonctionne sur le principe des briques, l'autre sur le principe de pièces d'assemblage.

2. Une série d'affiches présentant chaque famille de Jeu de construction.

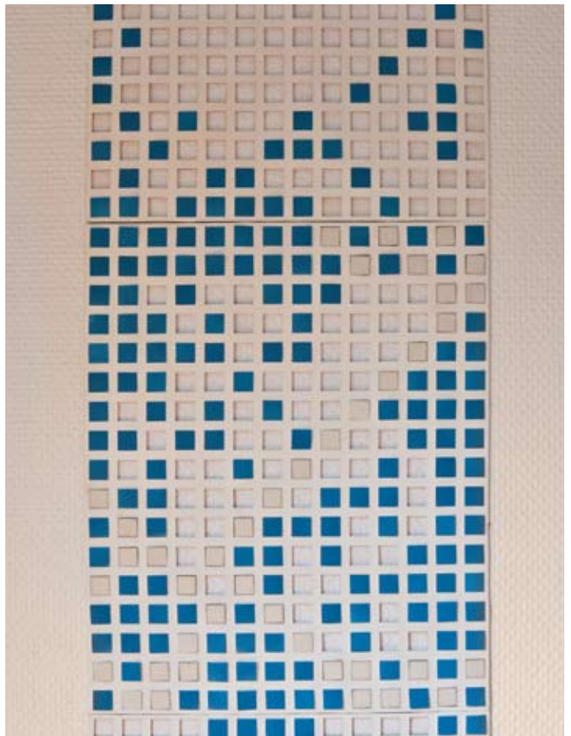
3. La mise en scène de cette typographie sous forme de kits pour la typographie en briques. La création d'un jeu de cartes pour celles en pièces d'assemblage. Le principe est d'aller acheter les pièces qu'il nous faut pour ce kit dans les magasins de bricolage.

Créer une typo est donc devenu bricolo et/rigolo! Modul'it change le concept du kit. Il s'agit d'ouvrir ce dernier le plus possible. L'acheteur, via un site internet, propose le projet de ses rêves et Modul'it le réalise. Le principe est simple. Une grille aux modules carrés de 2 x 2 cm ou de 2,5 x 2,5 cm (basée sur les mosaïques). L'utilisateur peut donc varier à l'infini les motifs de ses meubles, de son papier peint... Les grilles, les meubles, les modules peuvent être dans divers matériaux et diverses couleurs. Le but ultime est de jouer! Et d'aller au delà du processus actuel du kit.

Aurélie Villeneuve
06 82 62 22 77
aurelie_villeneuve@yahoo.fr
www.orelievilleneuve.fr

Mise en scène du jeu réservé aux enfants

Bricolo, 2010. Jeu de construction mis en situation.



Modul'it

Claire Willemann

Art

Au travers de ma propre expérience de fusion et de séparation avec la nature, que je relie aussi avec des références littéraires, je développe un travail en écho à cette expérience, utilisant dans des environnements ou par l'image des éléments qui questionnent la perception: l'obscurité, la lumière intermittente, le reflet sur l'eau et son va-et-vient entre surface et profondeur, absorption et réflexion, etc., pour amorcer un questionnement plus large sur la perception et ses limites, et la dimension corporelle et physique de l'expérience perceptive.

Je cherche à créer des situations, au travers d'installations, vidéos et son, de photographies, qui nous poussent à éprouver la perception, des espaces d'oscillations engageant le visiteur à vivre une expérience, dans des environnements souvent immersifs, où la scénographie et l'espace sont importants.

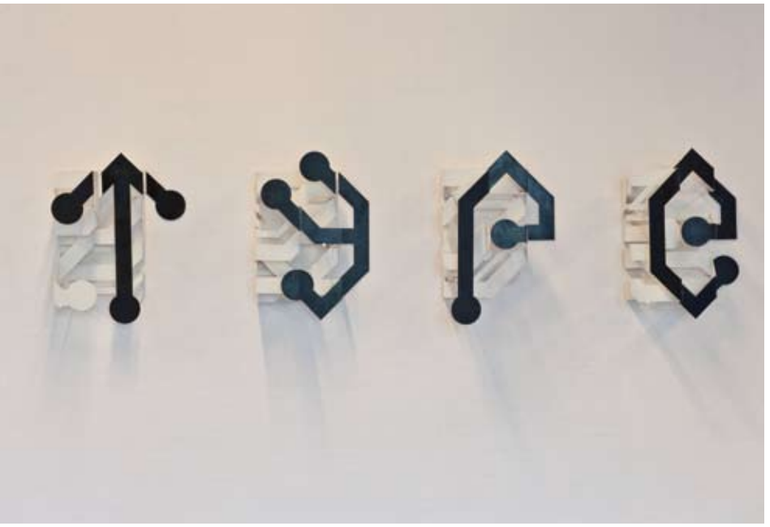
Résurgence, 2010.
Installation, vidéo, silencieuse, projection sur support écran en bois et laquefolie noir.

Waterfall, still, 2010.
Vidéo, sonore, 7'', boucle.

Le Puits, 2010.
Installation, vidéo, silencieuse, projection sur support circulaire en bois et laquefolie blanc.

Zhen Peng Zhao

Design Graphique



Zhen Peng Zhao
06 01 90 66 19
moig19@hotmail.com

Distorsion typographique

Pour moi, l'espace est magique. Lorsque la variété des lignes et des couleurs à plat se projettent dans l'espace réel, leur vitalité est plus énergique qu'avant. Même pour la typographie, ce point est essentiel, parce que dans le processus de projection dans l'espace, le changement le plus évident est le changement de la forme.

Déconstruire la typographie à plat pour la reconstruire dans l'espace réel après modification, (processus de transformation continue) nous incite à rechercher une autre forme derrière la forme originelle, à considérer la typographie sous un angle neuf.

Cette recherche nous invite à une compréhension nouvelle de la lettre mais aussi de la culture qui la porte. Une fois que nous pouvons appréhender la culture inhérente à la typographie et développer une autre perspective, alors nous pouvons savoir où se projette la lettre.

J'espére ainsi montrer la nécessaire projection de la typographie dans l'espace, et l'importance d'associer la forme à l'écriture dans une recherche expérimentale.